

ANIDA

Revista
de arte y
escuela

Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte



ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Dirección editorial

Clara Boj (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

Comité editorial

Aida Sánchez de Serdio Martín, Universitat Oberta de Catalunya. España

Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería. España

Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada. España

Clara Boj, Universitat Politècnica de València. España

Clara Megías, Universidad Autónoma de Madrid. España

Esther Alba Pagán, Universitat València. España

Fernando Trujillo Sáez, Universidad de Granada. España

Javier Abad Molina, Centro Universitario La Salle (UAM). España

María Acaso, Universidad Complutense de Madrid. España

Marián Cao, Universidad Complutense de Madrid. España

Neus Lozano-Sanfèlix, Universidad de Zaragoza. España

Coordinación editorial

Mar Dols Merle

Coordinación general

PLANEA. Red de arte y escuela

Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes

Susanna Tesconi, Universitat Oberta de Catalunya

Diseño, maquetación y edición digital

No somos nada

Diseño logotipo de PLANEA

Ricardo Barquín Molero

Corrección de estilo

Andrea Buil Dolz

Sara Mendoza

Edita

PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana junto a **Universidad Autónoma de Madrid**

Foto portada

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.

Contacto

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org

Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.



Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

Leyenda para Claves en el aula

CCL → Competencia
en comunicación
lingüística

CMCT → Competencia
matemática y
competencias básicas en
ciencia y tecnología

CD → Competencia digital

AA → Competencia para
aprender a aprender

SIEE → Sentido de la
iniciativa y espíritu
emprendedor

CEC → Conciencia y
expresiones culturales

CSC → Competencias sociales
y Cívicas

Qué es un recurso y su presentación

Los recursos artístico-educativos plantean un enfoque transversal de la educación artística, utilizando la práctica artística como una herramienta para impulsar y fijar aprendizajes y primando el proceso frente al resultado.

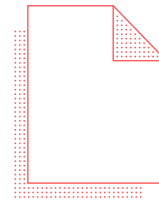
Sirven como guía al mismo tiempo que favorecen la autonomía para adaptar la propuesta a cada contexto educativo.

La presentación de cada recurso incluye un abstract, palabras clave, fecha de recepción y selección, el acceso y descarga al recurso completo y las etapas y materias educativas asociadas.

Además, cuenta con Una reflexión de la persona creadora, su biografía, y unas 'Claves para el aula' en base a las competencias clave establecidas por el Sistema Educativo Español para favorecer un proceso de enseñanza - aprendizaje de carácter integral.

Recursos





Documentos

SOUNDCOOL

Ed. PR, ESO, BACH, CICLOS FORMATIVOS, FORMACIÓN PROFESORADO Y OTRAS (Enseñanzas Artísticas y Universidad), en educación especial y diversidad funcional, se han hecho talleres para alumnado de reformatorios juveniles, etc.

Transversal, Tecnología, Educación musical, Educación plástica, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Física, Matemáticas, Valores, Ciencias sociales y naturales

[Ver recurso](#) →

[Canal YouTube](#) →

[Telegram](#) →



Dragón de Material Reciclado para la Ópera Multimedia Soundcool

#PALABRAS CLAVE/ KEYWORDS

Proyecto, creatividad, teléfonos móviles, grabación en video, grabación sonora, educación distancia

Project design, creativity, mobile phones, video recordings, sound recording, distance education, live, projects



Soundcool

Creación colaborativa en vivo con móviles y tablets

Jorge Sastre, Nuria Lloret, Stefano Scarani, Roger Dannenberg y equipo Soundcool

«Soundcool» es un sistema para realizar proyectos colaborativos sonoros y/o visuales ABP y STEAM presenciales o a distancia. Consiste en un conjunto de módulos como micro y webcam, reproductores, efectos y mezcladores de video y audio, croma, etc., que funcionan en ordenador Mac o PC, y que pueden interconectarse como si fueran piezas de un «LEGO» para video y audio.

Dichos módulos pueden controlarse con móviles/tablets, permitiendo la realización colaborativa en vivo de proyectos como programas de TV o radio, historias gráficas, bandas sonoras, etc. que pueden aplicarse a cualquier materia o proyectos multidisciplinarios, véase la lista de reproducción:

«Soundcool en Educación», en nuestro canal YouTube [@Soundcoolproject](#).

Debido a la COVID-19, Soundcool se adaptó para trabajar a distancia, véase el ejemplo de ordenador con Soundcool en Valencia controlado por móviles desde Murcia: <http://youtu.be/B4I3G2YCG-s?t=851> y la lista de reproducción: «Proyectos a distancia».

Soundcool ha participado en el World Science Festival en Nueva York, ha recibido el premio Europeo NEM Art, el premio del SIMO Educación, ha sido adoptado por proyectos Erasmus+ y educativos en América, y sus cursos digitales han sido realizados por docentes de más de 72 países.

Soundcool

Soundcool is a system for carrying out collaborative sound and/or visual ABP and STEAM projects, either face-to-face or remotely. It consists of a set of modules such as a microphone and webcam, players, video and audio effects and mixers, chroma-key, etc., that work on Mac or PCs, and that can be interconnected as if they were pieces of a "LEGO" for video and audio.

These modules can be controlled with mobiles/tablets, allowing the live collaborative realisation of projects such as TV or radio programmes, graphic stories, soundtracks, etc. that can be applied to any subject or multidisciplinary projects, see playlist "Soundcool in Education" on our YouTube channel [@Soundcoolproject](#).

Due to COVID, Soundcool was adapted to work remotely, see e.g. Soundcool computer in Valencia controlled by mobile phones from Murcia <http://youtu.be/B4I3G2YCG-s?t=851> and playlist "Proyectos a distancia".

Soundcool has participated in the World Science Festival in New York, has received the European NEM Art Award, the SIMO Education Award, has been adopted by Erasmus+ and educational projects in America and its online courses have been taken by teachers from more than 72 countries.

↓ Recibido/Received: 20/02/2022

→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

Proyectos colaborativos en vivo con Soundcool

Es importante notar que Soundcool no es un editor, sino que se concibió para trabajar en vivo: el alumnado controla diferentes módulos audiovisuales de un ordenador con sus móviles/tablets, realizando proyectos colaborativos para cualquier materia o proyecto multidisciplinar STEAM y ABP. Se selecciona el proyecto adecuado a la materia, nivel y tiempo disponible. Repartiendo roles se trabaja en clase colaborativamente. Finalmente, se realiza una presentación audiovisual, donde cada estudiante controla un módulo del ordenador con su tablet/móvil. En la lista de reproducción «Soundcool en Educación» del canal [YouTube @ soundcoolproject](#) hay ejemplos como El Asesinato, que utiliza Soundcool para mezclar una imagen tenebrosa con la imagen de una webcam de una alumna que narraba su propio asesinato. El resto del alumnado ambientaron la historia con sonidos tenebrosos utilizando tablets. Con los mismos medios se pueden realizar los proyectos propuestos en [la web](#), como por ejemplo: un programa de radio/podcast útil en cualquier materia; o [Bandas sonoras, historias gráficas de Tintín](#) y el Secreto del Unicornio o [El Principito](#).

Al ser una creación colaborativa y con dispositivos móviles, el nivel de implicación estudiantil superó todas nuestras expectativas. Nos preguntamos si sucedería lo mismo con otros colectivos, y [así ha sido](#) con personas con diversidad funcional y personas con Alzheimer.

Jorge Sastre Martínez, *Director Proyecto Soundcool.*



Workshop World Science Festival Nueva York sobre Soundcool y Realidad Aumentada

Jorge Sastre es Catedrático del Instituto de Telecomunicaciones y Aplicaciones Multimedia (ITEAM) de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), Director del Grupo de Artes Performativas y Tecnología (PerformingARTech) y Director del proyecto Soundcool. En la vertiente técnica estudió Ingeniería de Telecomunicación y Doctorado en Matemáticas en la UPV, y en la artística, composición con el Maestro Leonardo Balada y Computer Music con el Prof. Roger Dannenberg en Carnegie Mellon University (EE.UU.), donde impartió clases en la primera edición del programa Integrative Design, Arts and Technology.

LinkedIn: [@jorgesastre](#)

Twitter: [@jsastremartinez](#)

Instagram: [@jsastrem](#)

Facebook: [@jorge.sa.stremartinez](#)

Youtube: [Jorge Sastre & XX-XXI Century Music](#)

Claves para el aula

AA

- El alumnado crea sus propios proyectos de forma colaborativa con las tecnologías de móviles y tablets con las que ha nacido.
- El trabajo colaborativo estimula la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, ajustándose a los tiempos y metas a corto, medio y más largo plazo.

CSC

- Deben escuchar al resto, pactar entre sí, e intervenir cuando es necesario para lograr una presentación final de calidad. Se adquiere la capacidad de comunicarse de manera constructiva para conseguir presentar un proyecto final de calidad.

CCL

- Todos los proyectos expuestos como el programa de Radio, TV o historias gráficas, implican al propio lenguaje en sí, su corrección léxica, gramatical, semántica, etc.
- Por el hecho de ser colaborativos generan acción comunicativa personal, socio cultural y socialización, así como la resolución de problemas entre diferentes interlocutores.

SIEE

- Soundcool amplía la capacidad de reconocer las oportunidades personales y profesionales, así como las capacidades de análisis, planificación, pensamiento crítico, autonomía, autoconfianza o autocrítica.

CD

- Utilizar la tecnología Soundcool en el ordenador y móviles/tablets, con proyectos adecuados, implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos de los mismos.

CEC

- Esta ha sido una de las competencias más trabajadas con Soundcool. Desde sus inicios se utilizó para realizar representaciones artísticas de diferentes estilos basados en textos de diferentes culturas a través de proyectos europeos Erasmus+ o americanos.

MARCO DE REFERENCIA

El listado completo de referencias se halla en <https://soundcool.org/publicaciones/>, algunas que resumen las principales ideas de Soundcool son:

- Sastre, J., Dannenberg, R.B. (2020)., *Soundcool: creación sonora y visual colaborativa*, Sonic Ideas (CMMAS), Vol. 12, No. 22, pp. 63-74.
- Scarani, S., Muñoz, A., Serquera J., Sastre, J., Dannenberg, R.B. (2020). *Software for Interactive and Collaborative Creation in the Classroom and Beyond: An Overview of the Soundcool Software*, Computer Music Journal, Massachusetts Institute of Technology Press, Vol. 43, Issue 4, p. 12-24.
- Sastre, J., Lloret., N., Scarani, S., Dannenberg, R.B., Jara, J. (2020). *Collaborative Creation with Soundcool for Socially Distanced Education*, Emille, the Journal of the Korean Electro-Acoustic Music Society, Vol. 18, pp. 53-58.
- Scarani, Lloret, N., S., Sastre, J., Dannenberg, R.B. (2021). *Soundcool: creatividad colaborativa a distancia*, Tsantsa, Revista de investigaciones artísticas, n.º 12, pp. 63-75.

ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Comité de revisión

Andrea de Pascual, Pedagogías Invisibles

Amalia Antorrena, IES Alfonso Moreno de Madrid

Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería

Ana María Barbero Franco, UNIR

Ana Montrull Martorell, Universitat de València

Ana Portela Fontán, Universidade de Santiago de Compostela

Ana Serrano Navarro, Universidad Complutense de Madrid

Ángeles de la Torre Bravo, IES Itálica de Sevilla

Aránzazu Mardones Guinea, CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid

Carmen López Pérez, IES Zoco de Córdoba

Cristina Gutiérrez Anderez, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

Fátima Bermúdez, IES Salvador Távora de Sevilla

Feliciano Castaño Villar, Universidad de Granada

Javier Rodríguez, IES Santa María del Águila de Almería

Jodie Dinapoli, Universitat Politècnica de València

Manuel Pérez Valero, Universidad de Granada

María Barceló Martínez, CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva

María Jose Lobato Suero, CEU Andalucía

María Enfedaque Sancho, Universidad de Zaragoza

Mónica Desirée Sánchez-Aranegui, Universidad Autónoma de Madrid

Nadia Peinado Salgado, Alice Salomon Hochschule Berlin

Neus Lozano San-Félix, Universidad de Zaragoza

Paloma Palau Pellicer, Universitat Jaume I

Patricia Fernández Barberà, CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana

Pepa Ortiz Romaní, CEFIRE artísticoexpressiu

Raquel Mora Martínez, Educación Infantil en el Cefire de València

Vanesa Pavón Martín, SEP Los Jarritos de Huelva

Yhonathan Virgüez Rodríguez, Secretaría de Educación de Bogotá



redplanea.org/recursos